

# RULER OF COLOR

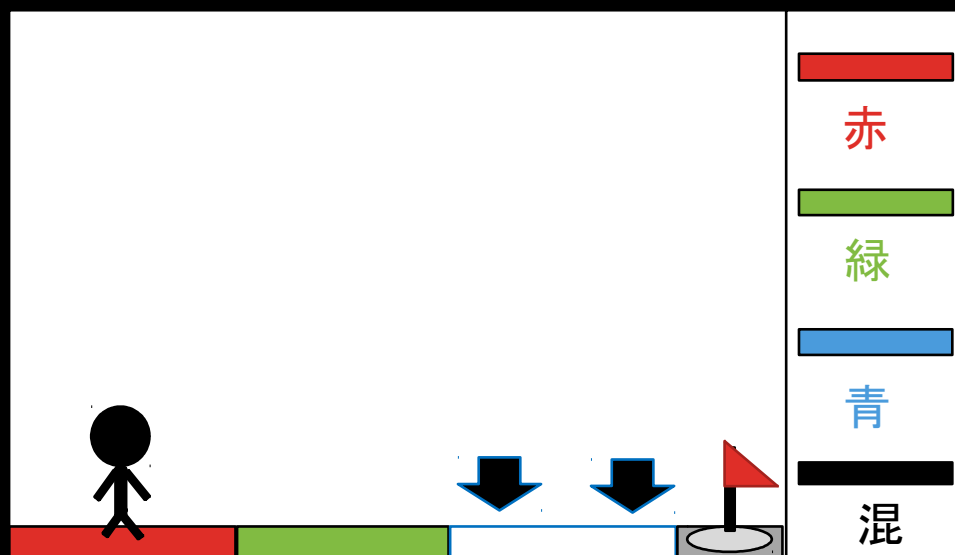
～ 色の支配者 ～

＊ ジャンル：色支配パズル

＊ デバイス：スマートフォン(Android)

＊ ターゲット：(考え中)

# ゲームシステム



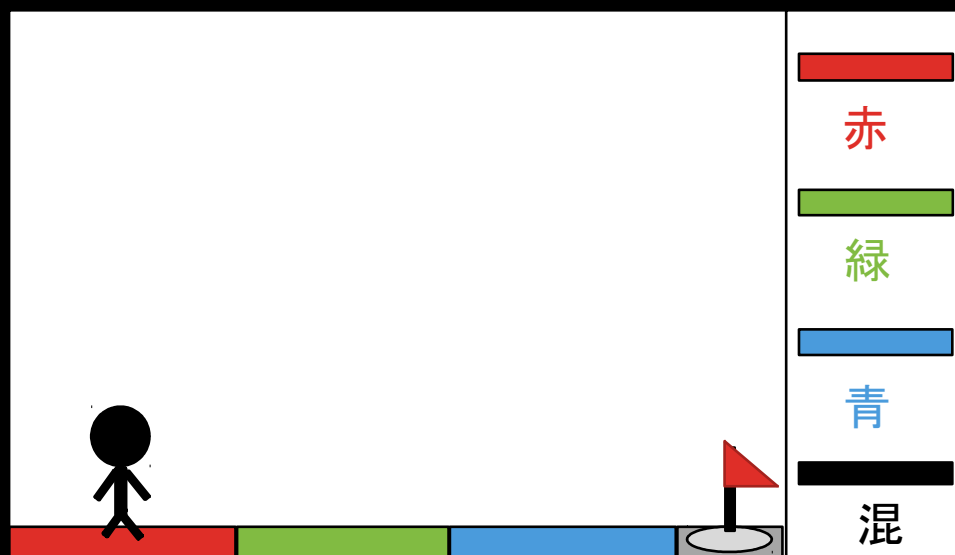
チュートリアル画面想定図

ゲーム画面外に表示された3個の色ボタンを押すことで、ゲーム内で対応した色の地面の消失や出現を管理します。

ただし、一度に出現させれる色は2色までです。

↑ の画像では 赤 と 緑 の 2色が選択されています。なので 青 の範囲には進めません。自機は自動で移動します。この場合は緑に進んだ時点 赤 を消し 青 を出現させることでクリアできます。

# 混ぜ合わせ



← 3色のボタンがあるバーのことを  
“色パネル”と呼びます。

← 色パネルにある“混”のボタン  
こちらのボタンは色を混ぜる際に使います。

例えば、紫を作りたいと思った場合、“混”のボタンを押してから“青”と“緑”を押します。

すると“混”のボタンが“紫”色のボタンとなって使うことができます。

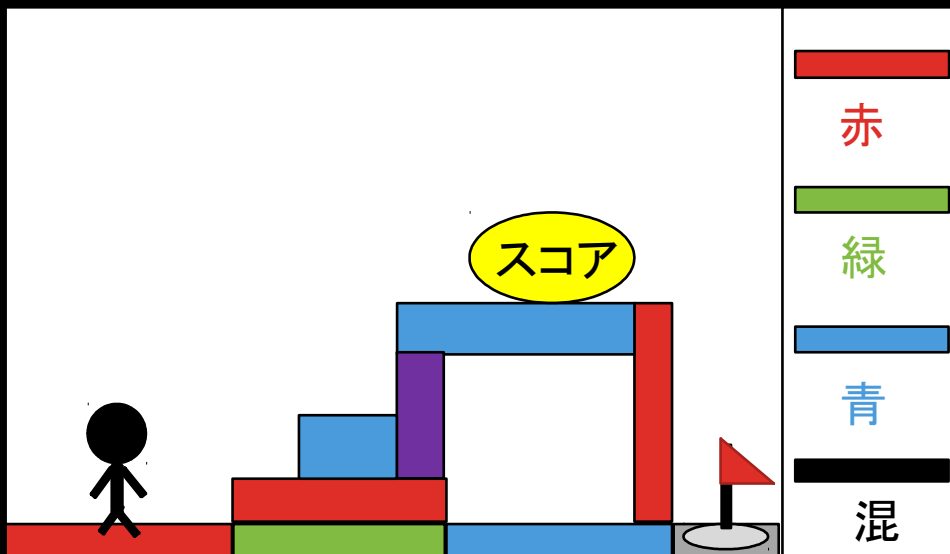
再度、別の色を作りたいくなった場合、再び“混”のボタンを押すことで色がリセットされます。



# スコアについて

スコアはクリアにかかった時間で計算します。

たまにステージの道中で”スコア加算アイテム”が出現することがあります。



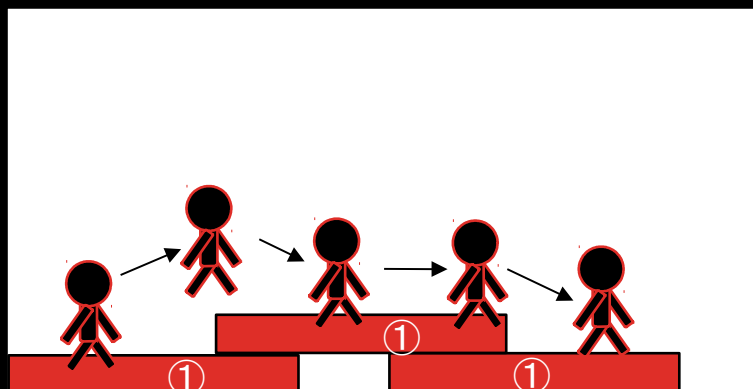
右図の場合

- ①青、紫と消して青を再び出現させて赤を消す
- ②まっすぐ登って行ってスコアをとって降りる

このどちらかのルートとなります  
プレイヤーが段差を登る際少し時間がかかる  
設定にする予定ですので、②のルートの場合  
クリア時間は伸びてしまいます。

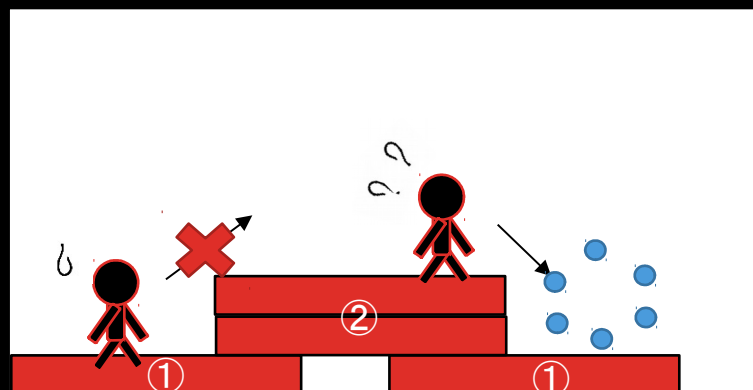
※スコア加算アイテムは固定値ではなくランダムです。

# ジャンプ・降下



数値は高さを表しています(実際のゲーム内では表記されません)

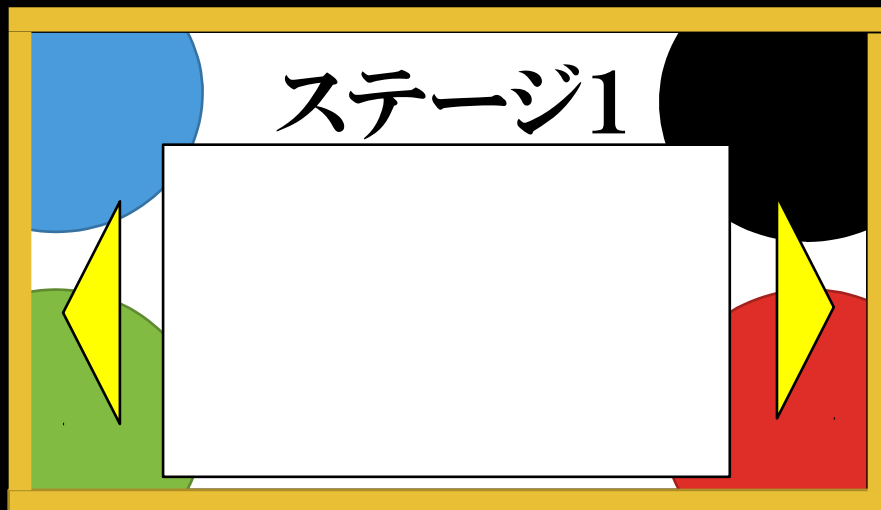
赤地面の高さは”1”です。  
高さが1のものはジャンプで登ることができます。  
降りることも可能です。



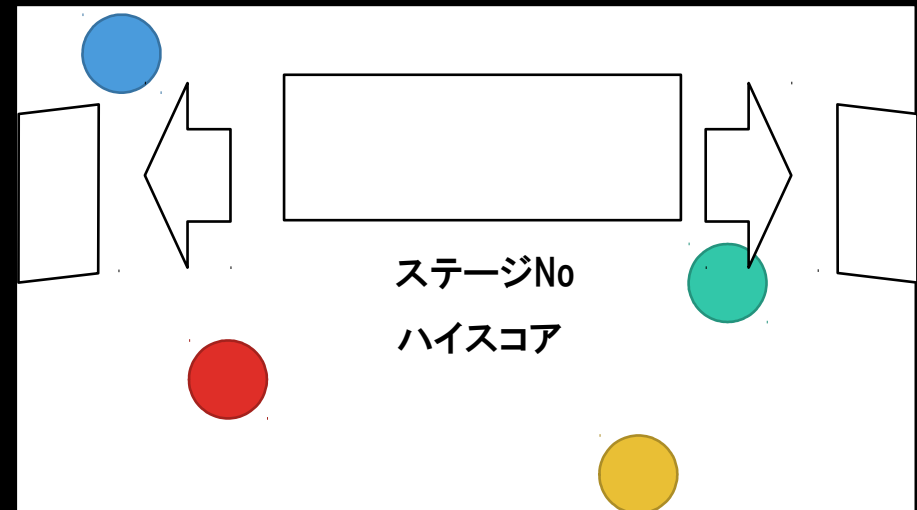
高さが前後のブロックより”2”以上の際は  
登ることもできず、落下した場合  
**ゲームオーバー**となります。

# ステージについて

ステージは10ステージを予定しています。  
また **オリジナルのステージを作成可能** したいとも考察中です。



ステージ選択画面案1(4隅の円の色が時間経過で変わっていく)



ステージ選択画面案2(4色の円がバウンディングする)